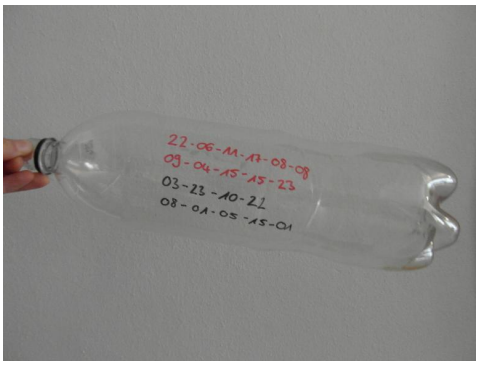
PATEIKĖ
MariES

ON
2013-01-24

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Kaimynai ir priešai



Šiame paaugliams ir jaunimui skirtame vietovės žaidime siekiama pernešti užkoduotus pranešimus per priešo gretas į savo bazę ir juos iššifruoti.

Medžiaga

- 1 plastikinis ar panašus butelis vienam žaidėjui
- Kodinių spalvų permanentinis folijos rašiklis (1 rinkinys kiekvienai grupei)
- Barjerinė juosta
- po 1 voką kiekvienai grupei, kiekviename iš jų po 2 kodus ir lentelę
- popieriaus ir rašiklių kiekvienai grupei iššifruoti
- Žaidėjų žymėjimas (juostelės)
- Kodų spalvos atitinka grupių spalvas
- Alkoholis pranešimams nuo butelių nuvalyti
- Bazių žymėjimas

Alternatyva:

Vietoj plastikinių butelių galima naudoti popierinius lapelius (pigiau!). Grupėms, kuriose yra 50 ir daugiau žmonių, rekomenduojame žaidimą žaisti su popieriniais lapeliais. Žinutės jau turėtų būti atspausdintos ir iškirptos pagal dydį, kad jų nereikėtų užrašinėti vietoje. Iššifruotas žinutes darbuotojas gali atnešti į išdavimo vietą ir vėl panaudoti.

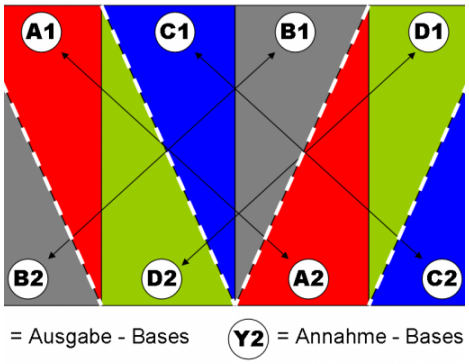
Paruošimas

- suraskite tinkamą žaidimų vietą (tinka lygi miškinga vietovė, kurioje nėra daug želdinių)
- Sugalvokite pranešimus, kuriuos reikia iššifruoti. Žinutę sudaro prasmingas sakinys, kurį sudaro 4 žodžiai ir ne daugiau kaip 7 raidės viename žodyje. Žinutė užšifruojama paverčiant raides dviženkliais skaičiais. (žr. lentelę). Žinutę visada sudaro skaičių sekos, užrašytos dviem skirtingomis spalvomis. Kiekvienai spalvai priskiriamas kodas. Kad teisingai iššifruotų žinutę, grupės turi išsiaiškinti, kuri spalva priklauso kuriam kodui.
- Kiekviena grupė turi bendrą kodą su kiekvienu iš dviejų Priešų.

- Išsiaiškinkite kodą: Kodas +11 reiškia, kad, pavyzdžiui, raidė A, esanti lentelėje A=01, yra paslinkta 11 raidžių. à A=12! Todėl žodis "geras" su šiuo kodu yra 18-32-31.
- Pranešimus galima kartoti.
- Ant kiekvieno butelio užrašykite po žinutę, kad žaidėjai galėtų iš karto pradėti.
- Grupėms priklausančius užkoduotus pranešimus perduokite atsakingiems išvežimo bazių darbuotojams.
- Pažymėkite žaidimo lauką ir bazes

Kodai (pavyzdys)

Žaidimo planas



chelten, weißen Linien sind optische, nicht reelle T

Įgyvendinimas

- Grupės sudaromos priklausomai nuo dalyvių skaičiaus (lyginis grupių skaičius!)
- Žaidimo laukas padalijamas į kelias dalis, priklausomai nuo grupių skaičiaus. Šiame pavyzdyje yra 4 grupės, t. y. 4 dalys. Kiekvienai grupei priklauso du mažieji laukai, tačiau tarp jų visada yra priešų laukas. Kiekviena grupė dalijasi savo dviem laukais su kita grupe. Todėl jos yra "kaimynės". Todėl kitos dvi grupės yra "priešai".
- **Apskritai** kiekviena grupė žaidžia sau ir stengiasi surinkti kuo daugiau taškų. Jei nori, gali sudaryti sąjungas su savo kaimynais ir keistis informacija. Jos taip pat gali nuspręsti to nedaryti ir žaisti atskirai.
- Prieš prasidedant žaidimui, kiekviena grupė eina į savo lauką su išvesties baze.
- Ten jos iš atsakingo darbuotojo gauna voką su lentele ir 2 kodais. Kiekvienas žaidėjas taip pat gauna po plastikinį butelį, ant kurio užrašyta skirtinga grupės užkoduota žinutė. (Atkreipkite dėmesį: žinutės turi sutapti su grupėms duotais kodais!)
- Dabar grupės gauna po spalvotą juostelę kiekvienam žaidėjui atpažinti. Iš pradžių žaidėjai nežino, kad jų spalva taip pat yra atitinkama kodo spalva. Žaidimui įsibėgėjant tai greitai paaiškės ir padės žaidėjams nugalėti norimus priešininkus.
- Žaidimo pradžioje žaidėjai dabar stengiasi savo buteliuką su užšifruota žinute per priešo lauką įstrižai nunešti į savo priėmimo bazę.
- Jei žaidėjui tai pavyksta, jis, naudodamasis kodu ir lentele, gali pabandyti iššifruoti žinutę ant savo butelio atitinkamoje bazėje.

- Žinutę sudaro 4 skaičių sekos, užrašytos 2 skirtingomis spalvomis. Pirmoji užduotis - išsiaiškinti, kokią spalvą galima iššifruoti pagal kodą.
- Grupėms duodamas popierius ir rašikliai, kuriais jos gali užrašyti iššifruotas žinutes ir informaciją, kuri joms atrodo svarbi.
- Už kiekvieną teisingai iššifruotą žinutę grupė gauna 10 taškų.
- Iššifravus žinutę, ji ištrinama iš buteliuko ir žaidėjas bando ją per priešo liniją nugabenti į išvedimo bazę. Ten ant butelio užrašomas naujas pranešimas, kurį reikia iššifruoti.
- **Apskritai taikoma tokia tvarka**: Išvesties bazėje ant butelio užrašomas užšifruotas pranešimas. Gaunančiojoje bazėje žinutė iššifruojama ir nuvaloma nuo butelio.
- Gali būti numušamas priešininko lauke. Žaidėjas gali užklupti kitus žaidėjus tik tuo atveju, jei pats nieko neneša! Jei paliečiate priešininką, jis turi atiduoti savo buteliuką užpuolikui. Dabar užpuolikas gali nunešti savo grobį į savo priėmimo bazę ir patikrinti, ar vienu iš grupės kodų galima iššifruoti priešininko pranešimą.
- Jei pagavote butelį, žinutę taip pat galite perkelti į popieriaus lapą, kad vėliau ją būtų galima iššifruoti. Buteliuke esanti žinutė ištrinama ir dabar ją galima naudoti savo transportui.
- Iššifravus žinutę, ji ištrinama! Ant butelio visada būna tik vienas kodas.
- Kaip grupei pavyksta sužinoti nežinomą kodą? Jis gali būti ne pavogtas, o gautas derantis su "kaimynais". Kitų grupių bazės yra draudžiamos. Derybos vyksta už bazės ribos.

Šaltinio įrodymas

- **Viršelio nuotrauka:** MariES
- **Įtraukti failai:** MariES

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Žemės žaidimas
Strategija
Кодиране
Timo žaidimas
Bendravimas

Amžius
13–16 metų
nuo 16 metų

Dalyvių skaičius
20–30
30 – 100

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Medžiaga
Daug darbo

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/kaimynai-ir-priesai